FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

任天堂株式会社

本　　社	〒605	京都市東山区福稲上高松町60番地 TEL (075)541-6113(代)
東京支店	〒101	東京都千代田区神田須田町1丁目22 TEL (03) 254-1781(代)
大阪支店	〒542	大阪市中央区東心斎橋1丁目5番1号 TEL (06) 245-4155(代)
名古屋営業所	〒451	名古屋市西区幅下2丁目18番9号 TEL (052)571-2506(代)
札幌営業所	〒060	札幌市中央区北9条西18丁目2番地 TEL (011)621-0513(代)
岡山営業所	〒700	岡山市奉還町4丁目4番11号 TEL (0862)52-1821(代)

日本バックギャモン協会監修
音楽　すぎやまこういち（日本バックギャモン協会会長）
〈デモンストレーション，マッチプレイ音楽作曲〉

© 1990 **Nintendo**　　禁無断転載

DISK SYSTEM
ファミリー コンピュータ ディスク システム

FAMICOM FAMILY

FMC-BAG

BACKGAMMON
バックギャモン

このたびは任天堂"ファミリーコンピュータTM ディスクシステム・バックギャモン(FMC-BAG)"をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございました。

ご使用の前に取扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。
なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

ファミリーコンピュータにプロジェクションテレビ＊を接続すると残像現象（画面焼け）が生ずるため、接続しないでください。

＊スクリーン投影方式のテレビ

BACKGAMMON
バックギャモン

取扱説明書

目次

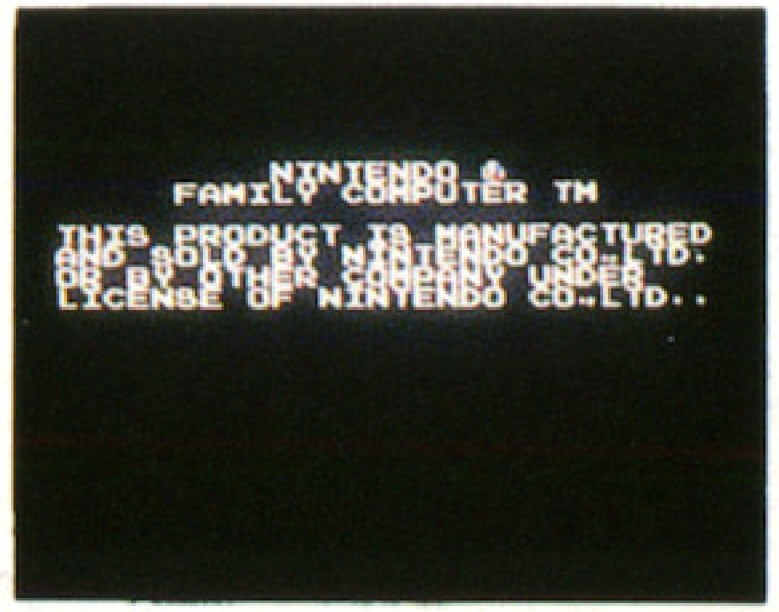
ページ

1 ディスクカードのセット ―― 2
2 ゲームの選択 ―― 3
3 コントローラー各部の名称と操作 ―― 5
4 バックギャモンボード各部の名称 ―― 7
5 ルールの説明 ―― 8
■ゲームの進め方 ―― 8
■駒の進め方 ―― 9
■ブロックとブロット ―― 11
■ベアリングオフ ―― 13
■得点 ―― 15
■基本点とダブル ―― 16
6 取扱い注意事項 ―― 17

1 ディスクカードのセット

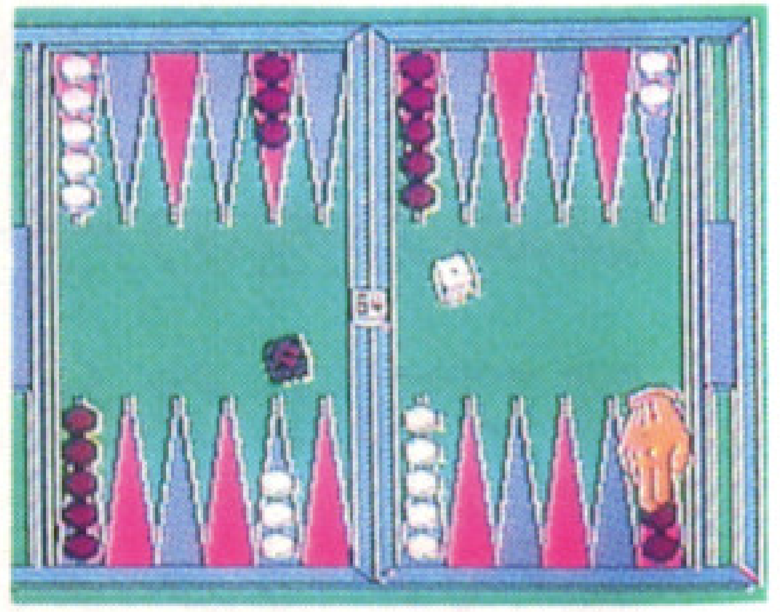
●ファミリーコンピュータ本体とRAMアダプタ、ディスクドライブを正しく接続し、本体のパワーをONにするとマリオとルイージが追いかけっこする画面が出ます。
出ない場合は、もう一度接続を確認してください。

●ディスクカードのA面を上にして、ディスクドライブにセットし、"NOW LOADING…" という画面が出た後しばらくすると、下のような画面が出ます。



(ディスクドライブ作動中画面)

(タイトル画面)



(ゲーム画面)

●タイトル画面が出れば、ディスクカードのセットは完了です。
出ない場合はもう一度セットしなおしてください。

2 ゲームの選択

タイトル画面でスタートボタンを押すと、下の写真のようなゲームセレクト画面に変わります。ゲームセレクト画面では、5つのゲームモードが選択できます。

Ⅰコントローラーの✚ボタンかセレクトボタンでカーソルを動かし、スタートボタン、もしくはAボタンで決定してください。

■DEMONSTRATION

バックギャモンのデモプレイを見ることができます。
バックギャモンの用語やルールを、デモンストレーションします。

■TRAINING PLAY

初心者のためのコンピュータ対戦モードです。
ルールを憶えたての人が、実践形式で、ゲームの流れ・駒の進め方を憶えられるモードです。
コンピュータのレベルは、初心者用に設定してあります。

■MATCH PLAY

1人用のコンピュータ対戦モードです。

5ポイントマッチ、11ポイントマッチ、およびエンドレスマッチ(得点制限なし)の、3種類のゲーム選択ができます。

ポイントマッチゲームでは、プレイヤーかコンピュータが、設定した得点に達するまで、ゲームが繰り返されます。

■TOURNAMENT

1人用の、コンピュータ相手のトーナメントゲームです。決勝戦の前に負けてしまうと、ゲームオーバーです。ポイント設定は以下の通りです。

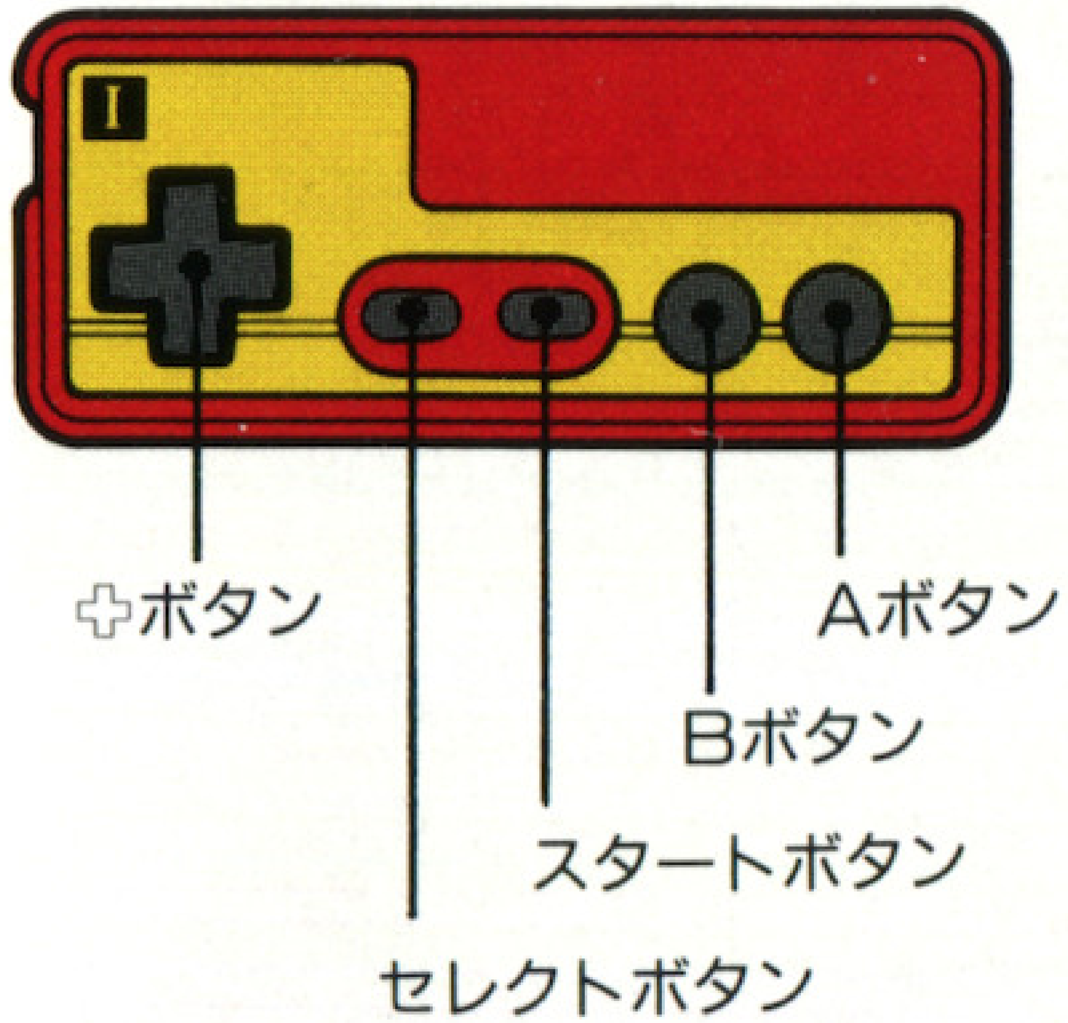
1回戦	2回戦	準決勝	決勝
5pts.マッチ	7pts.マッチ	11pts.マッチ	15pts.マッチ

■2PLAYERS GAME

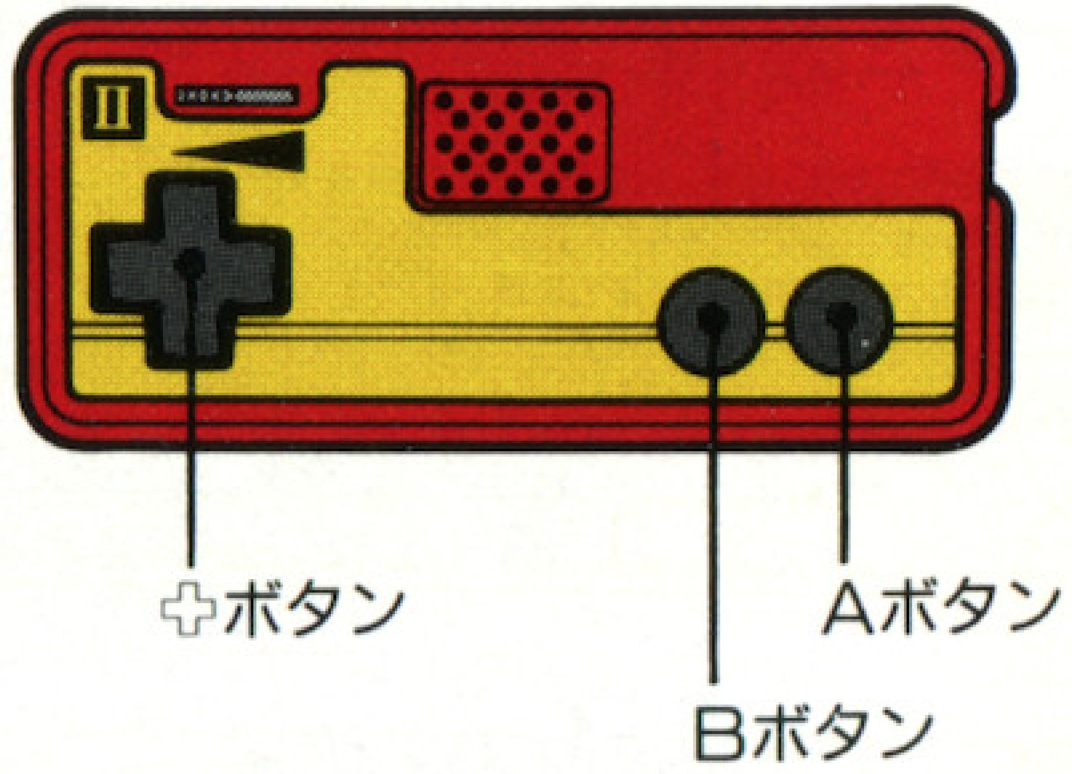
2人用対戦モードです。
内容はMATCH PLAYと同じです。

3 コントローラー各部の名称と操作

Ⅰコントローラー



Ⅱコントローラー



※2PLAYERS GAMEのときのみ
Ⅱコントローラーを使用します。

■✚ボタン——選択画面でのカーソルの移動やゲーム中、動かす駒を選択する手の移動に使用します。

■スタートボタン——ゲームの開始、ゲームモードの決定に使用します。

■セレクトボタン——カーソルの移動や、ポイントマッチゲームにおいて、プレイヤーの現在の得点を見るときに使用します。

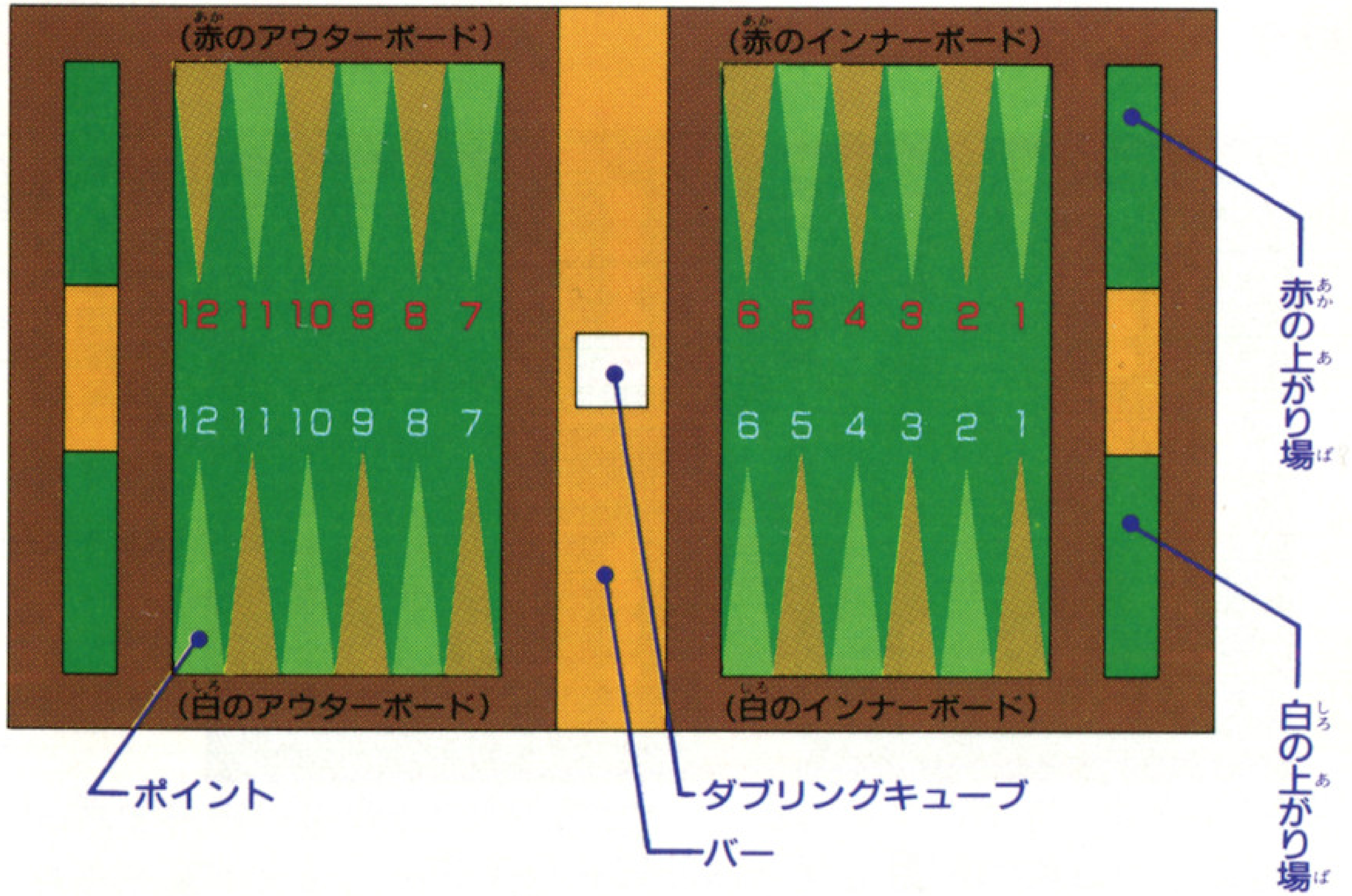
■AボタンとBボタン

ゲーム画面での操作は以下の通りです。

	自分の順番になった直後	ダイスを振った後	自分の駒を全て進めた後
Aボタン	ダイスを振る	駒を進める	自分の順番を終了する
Bボタン	(プレイヤーに権利があるとき) ダブルをかける	(駒を、まだ進めていないとき) ダイスの目の選択 - - - - - - - - (駒を1個進めたとき) 進めた駒を元に戻しやりなおす	進めた駒を元に戻してやりなおす

その他、選択画面等では、Aボタンで決定(スタートボタンと同じ働き)し、Bボタンでキャンセルすることができます。

④バックギャモンボードの各部の名称

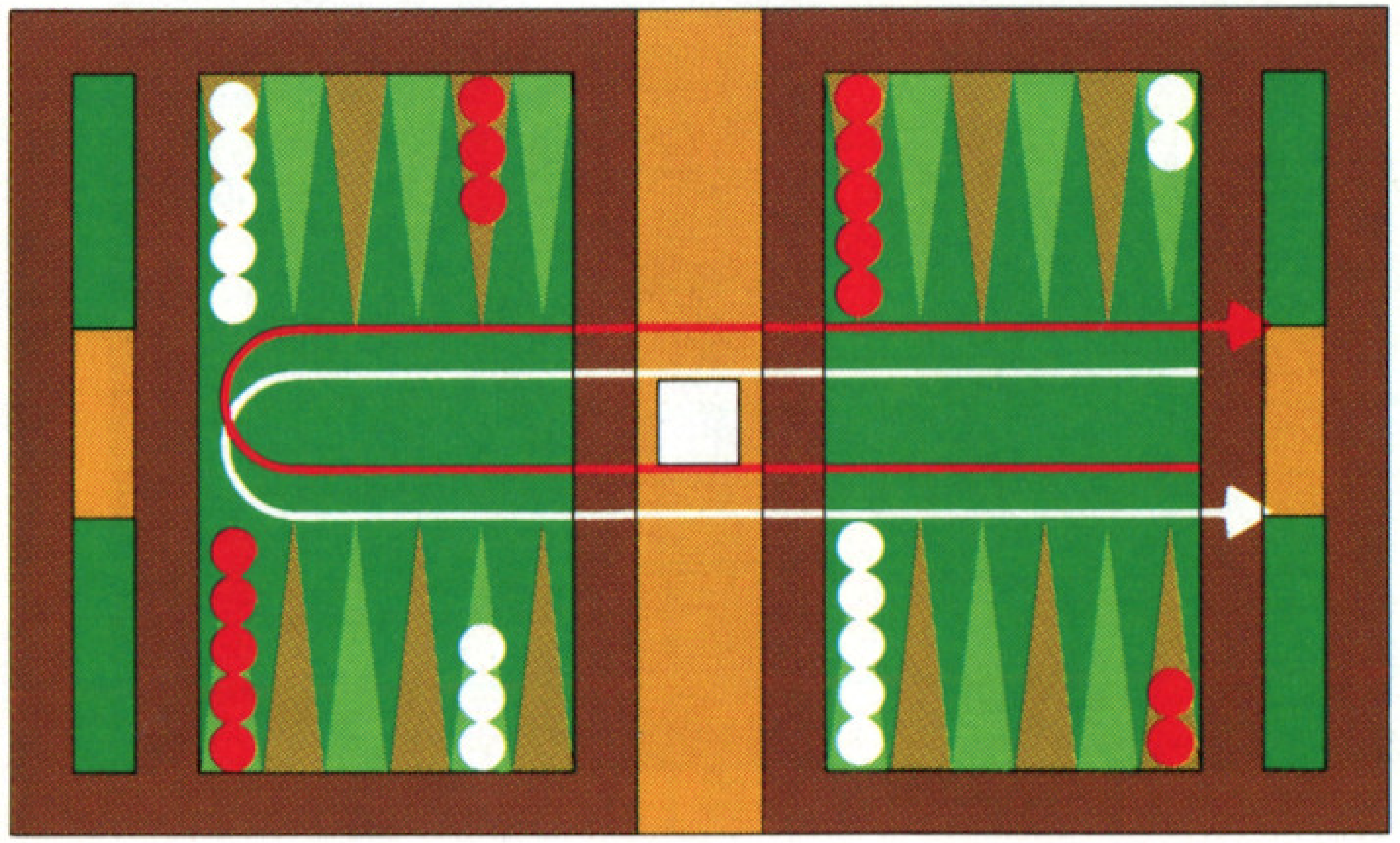


- ①〜⑥ポイント――赤のインナーボード
- ⑦〜⑫ポイント――赤のアウターボード
- ①〜⑥ポイント――白のインナーボード
- ⑦〜⑫ポイント――白のアウターボード

ポイントが2色に分かれているのは、駒を進めるときに数えやすくするためで、ルールには関係ありません。

5 バックギャモンのルール説明

■ゲームの進め方



（このソフトでは[I]コントローラー側が常に白色の駒を使うことになります。）

図のような駒の配置でゲームが始まります。
各プレイヤーはダイスの目に従って、矢印の方向のポイントに駒を進めます。（逆方向には進めません。）最初の目標は、自分の駒15個全部を、自分のインナーボードに進めることです。全ての駒がインナーボードへ入ったら、次は駒を上がり場に移していきます。（この行為を**ベアリングオフ**といいます）
相手よりも早く、全ての駒を上がり場に移してしまったほうの勝ちとなります。

■駒の進め方

第1手は、両者が1個ずつダイスを振り、大きい目を出した人が、そのときの2つの目に従って、駒を進めます。同じ目が出た場合は振り直します。
第2手以降は、第1手を行った相手の人から交互に、2個のダイスを振って、出た目に従って、駒を進めます。
駒の動かし方は以下の通りです。

●2つのダイスの目が異なる場合

それぞれの目の数と同じ数だけ、2回駒を進めます。（同じ駒を2度進めることも可能です。）
たとえば、⚂⚄が出た場合

⑴1つの駒を3つ進め、他の駒を5つ進める。
⑵1つの駒を3つ進め、さらに5つ進める。
（先に5つ進めてから、3つ進めることも可）

というふうに、2通りの駒の進め方が考えられます。

※14ページ・図1参照

●2つのダイスの目が同じ場合（ゾロ目）

1つの目で2回、合わせて4回駒を進めることができます。たとえば、⚂⚂ が出た場合

⑴1つの駒を3つずつ4回進める。
⑵1つの駒を3つずつ3回進め、他の駒を3つ進める。
⑶2つの駒を3つずつ2回進める。
⑷1つの駒を3つずつ2回進め、他の2つの駒を3つずつ1回進める。
⑸4つの駒を3つずつ1回進める。

というふうに、5通りの駒の進め方が考えられます。

いずれの場合も、進められる駒があるときは、必ず進めなければなりません。ダイスの2つの目が使えるときは、必ず2つとも使わなくてはならず、また駒の進み具合によって、ダイスの1つの目しか使えなくなった場合、どちらの目も使えるならば、必ず大きい方の目を使わなくてはいけません。

（このソフトでは、自分の駒に、手の形のカーソルを合わせると、動かせることが可能ならば、その進み先を点滅して教えてくれます。）

■ブロックとブロット

ダイスを振っても、どの駒でも自由に、ダイスの目だけ先のポイントに進められるわけではありません。バックギャモンには、以下に示すようなルールが定められています。

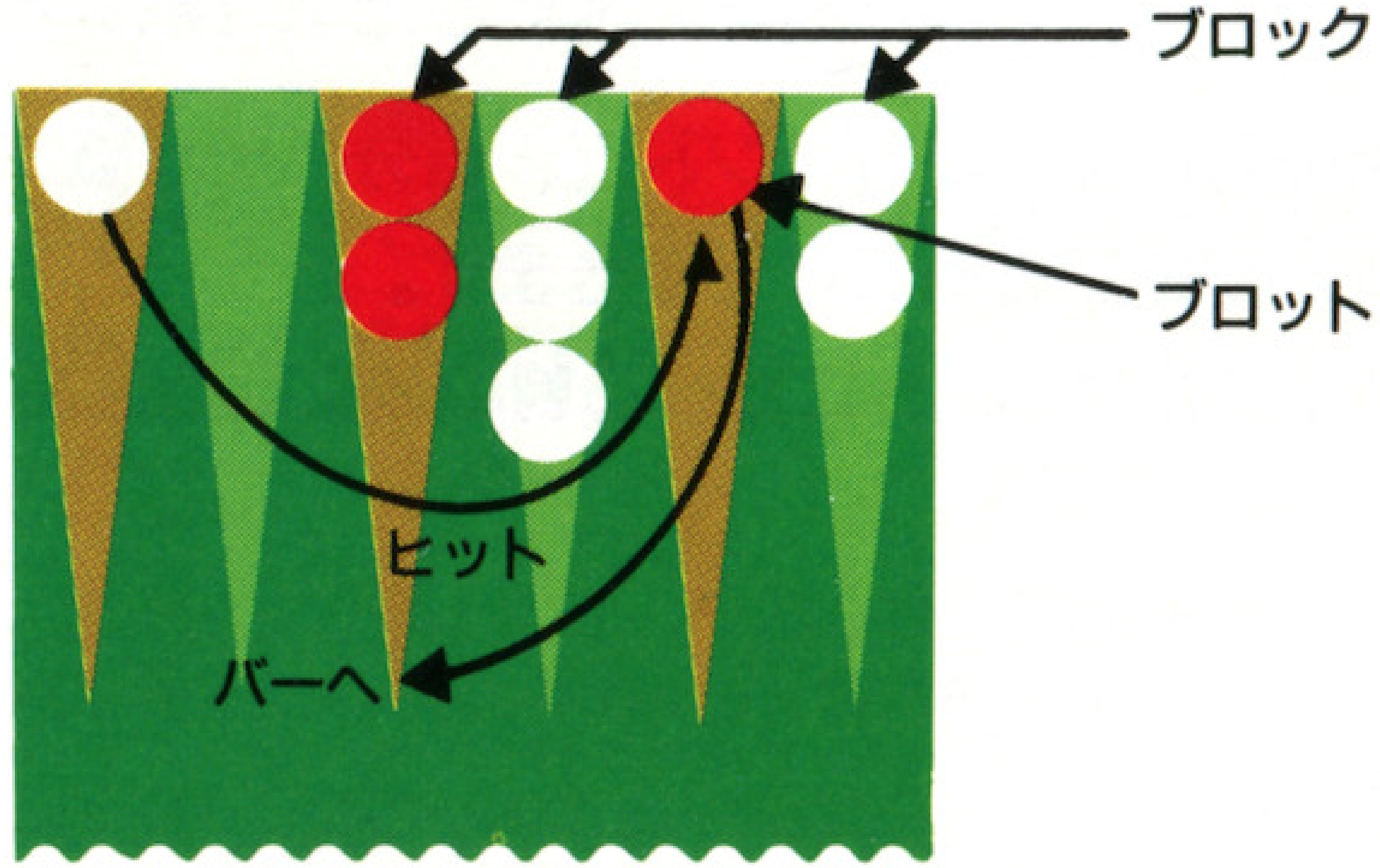
●相手の駒が2個以上あるポイント（これを**ブロック**といいます。）には、駒を進めることができません。
2つの目で、1個の駒を続けて進める場合も、その中継ポイントがブロックされていたら、進めることはできません。
従って、ダイスを振っても、駒を進めることが不可能な状況が起きてきます。この場合、プレイヤーはパスをして、ダイスを振る権利を相手に譲らなければなりません。

※ブロックを跳び越えて進むことは可能です。

●駒の置いてないポイントと、自分の駒が置いてあるポイントには、自由に進むことができます。
※1つのポイントに置ける駒の数に制限はありません。

●相手の駒が１個だけあるポイント（これを**ブロット**といいます。）にも駒を進めることができます。
このとき、そのポイントにあった相手の駒は、バーに移動（**ヒット**）されます。

- バーに移された駒は、ダイスの目に従って、相手のインナーボードに復帰します。たとえば、⚃が出た場合、相手の４ポイントに駒を進めることになります。
- バーに自分の駒があるとき、ダイスの目にあたるポイントが、相手の駒でブロックされている場合バーから駒を動かすことはできません。
- バーに自分の駒があるとき、その駒が全て相手のインナーボードに復帰しない限り、その他の自分の駒を進めることはできません。



■ベアリングオフ

15個の駒を全部自分のインナーボードに進めたら以下の規則に従って、駒を上がり場に移してください。

- ダイスの目のちょうどで上がり場に進める駒は上がりにすることができます。
- ダイスの目が小さくて上がりにできない駒は通常の進め方に従って、インナーボード内を前進させることができます。
- ダイスの目が、上がり場にちょうどで進める目よりも大きい場合、インナーボードの後方のポイントに自分の駒がないときに限り、その駒を上がりにすることができます。

※当然のことながら、ベアリングオフの途中で自分の駒がバーに移されてしまうと、その駒が再び自分のインナーボードに入るまで、他の駒を上がりにすることはできません。

※14ページ・図2参照

《駒の進め方の実例》

・第1手、白 ⚂⚄ の場合、たとえば下の図のような駒の進め方が考えられます。

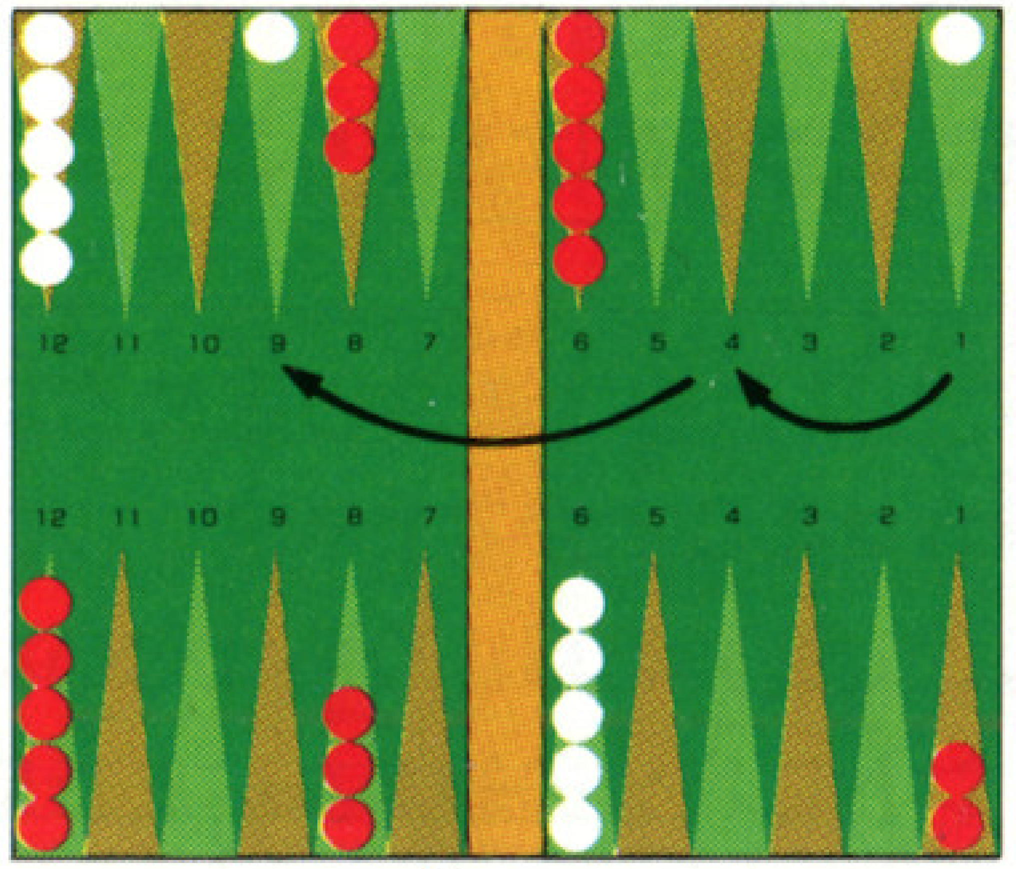


図1-Ⓐ

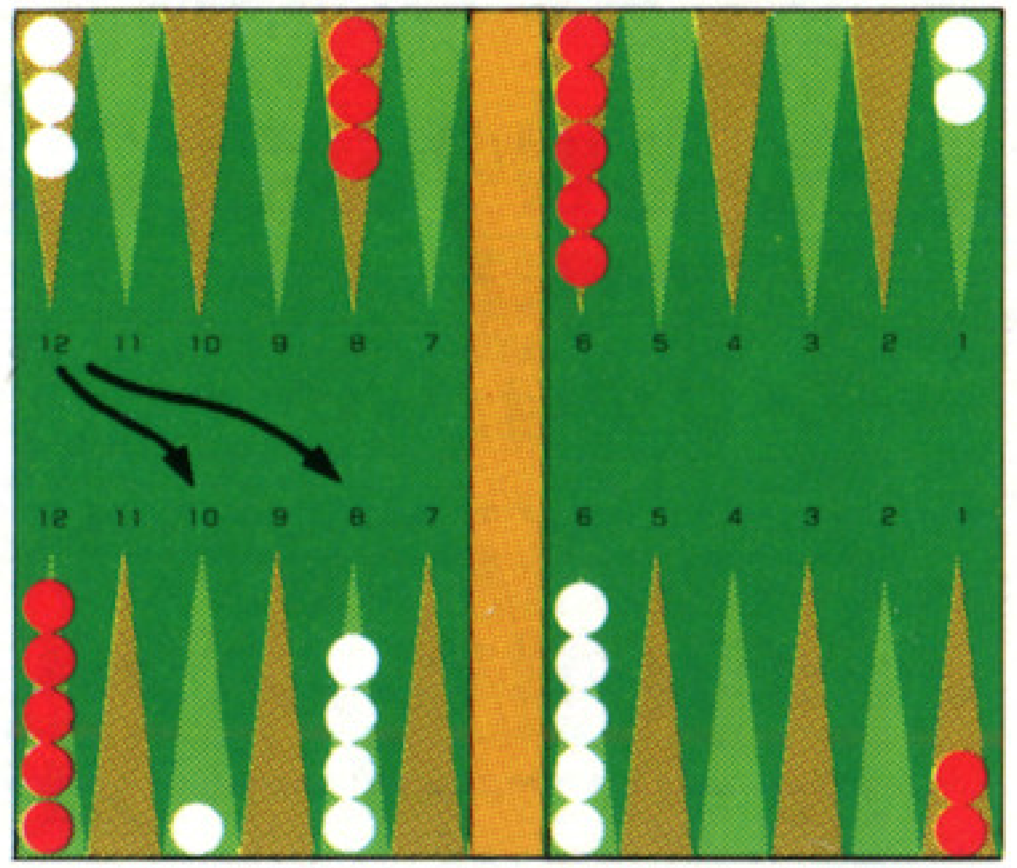


図1-Ⓑ

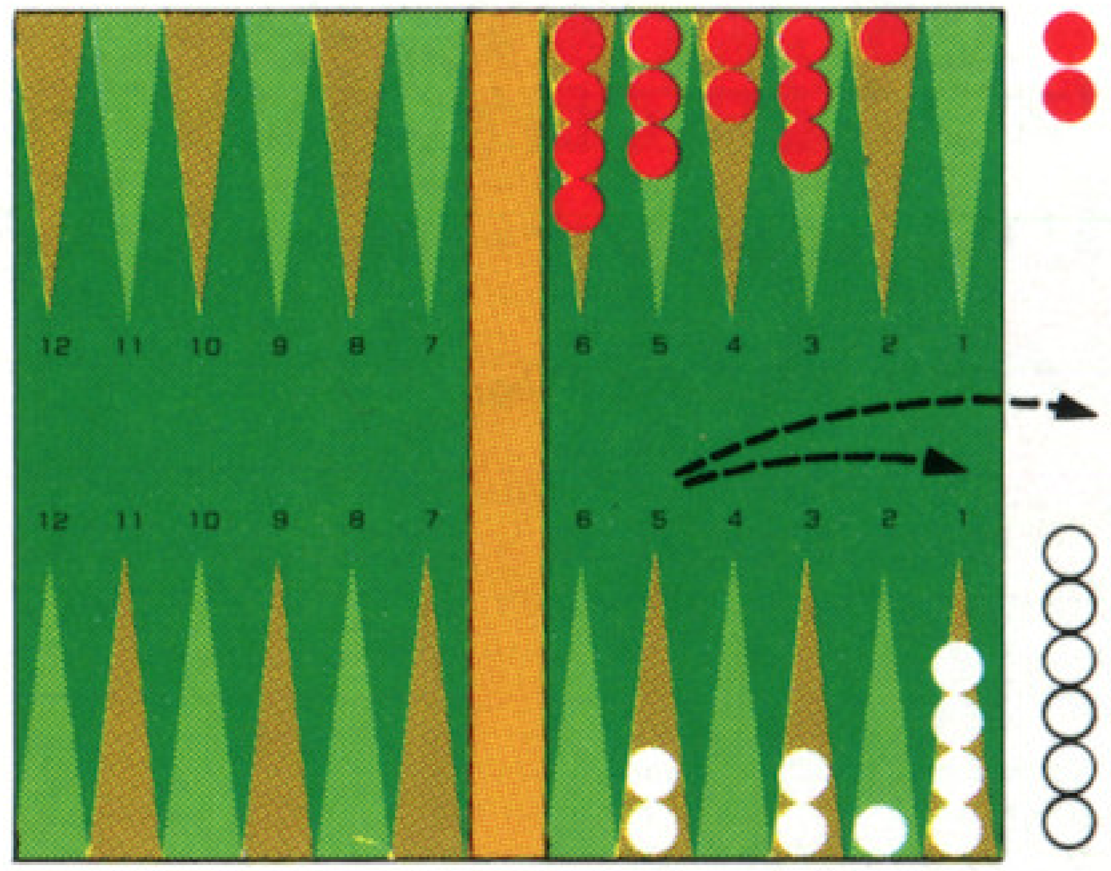


図2

図2で、白⚅⚃の場合、⚅は6ポイントに駒がなく、またその後方にも駒がありませんから、5ポイントの駒を上がりにします。⚃は、5ポイントにいるもう1個の駒を1ポイントに進めることはできますが、3、2、1ポイントの駒を進める（上がりにする）ことはできません。

■得点

自分の駒15個全てを、相手よりも先にベアリングオフした方が勝者となりますが、そのときの相手の駒の状況によって、勝者が得られる得点が違ってきます。
通常のバックギャモンでは、何ゲームかを行って先に規定した得点に達したプレイヤーの勝ちとすることになっています。

●REGULAR WIN…(基本点×1)点

1ゲーム終了時、敗者の駒が1個以上、上がり場にある状態。

●GAMMON…(基本点×2)点

1ゲーム終了時、敗者の駒が1個も上がり場にない状態。

●BACKGAMMON…(基本点×3)点

1ゲーム終了時、敗者の駒が1個も上がり場になくバー、もしくは勝者のインナーボードに1個以上の駒が残っている状態。

■基本点とダブル

このソフトでは、1ゲームの基本点は1点に設定されています。ゲームの進行中、自分が勝つ確率が高いと感じたプレイヤーは、自分がダイスを振る前に、基本点を倍にすることを提案できます。（この行為を**ダブル**といいます。）

相手のプレイヤーがダブルを受ければ、基本点が倍になった状態でゲームが続行されます。
拒否した場合は、ダブルをかける前の基本点のままで1ゲーム終了となり、相手の負けとなります。

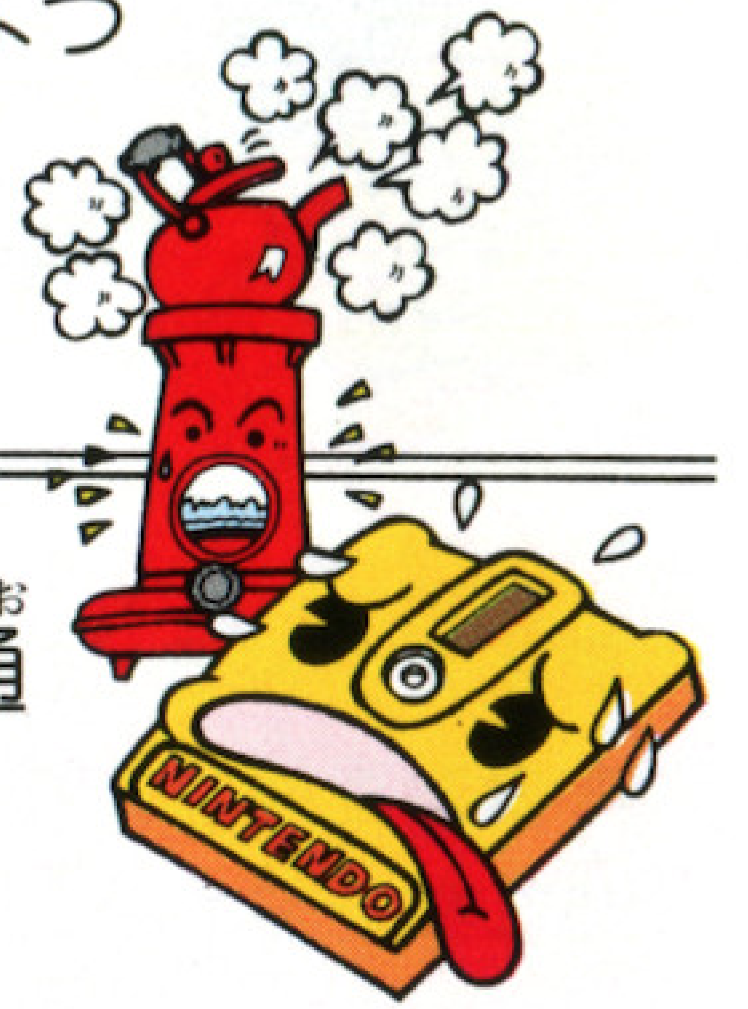
- ダブルは、基本点が64点になるまでできますが、同じプレイヤーが続けてダブルはできません。
- ダブルがかかるたびに、そのときの基本点を上に向けて、ダブルをかけられたプレイヤーの側に、ダブリングキューブ（現在の基本点を表示するためのダイス）を置きます。ダブルをかける前は、64を上に向けて、バーの真中に置いておきます。
- ポイントマッチゲームにおいて、一方のプレイヤーがマッチポイントに達したとき、次の1ゲームはダブルをかけることができません。（これを**クロフォードルール**といいます。）

6 取扱い注意事項

ディスクカードは、カセットよりもずっとデリケートです。ここに書いてある注意事項をきちんと守ってあげないとゲームができなくなったりします。

ディスクカードは大切に取り扱おう

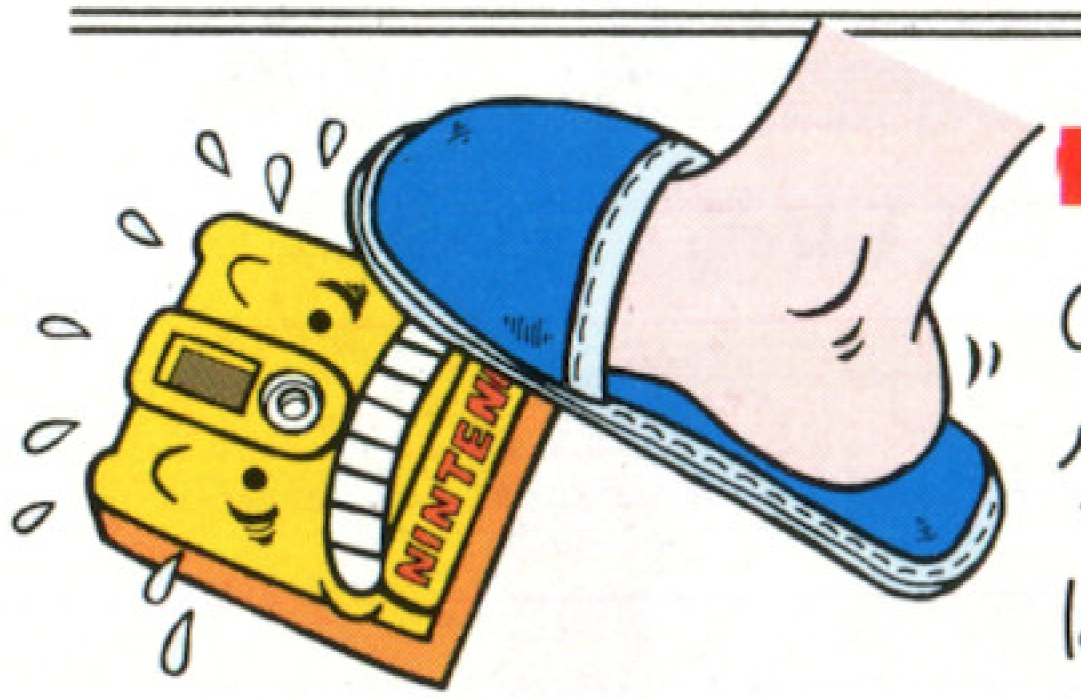
■ディスクカードの窓から見える茶色の磁気フィルム部分には、絶対に指などで直接触れないで！それから、そこを汚したり傷つけたりしないようにも気をつけよう



■湿気や暑さにはとっても弱い。風通しのよい涼しい場所に保管しよう。

■ゴミゴミしたところは大キライ！ホコリはディスクカードの大敵なのだ。

■磁石を近づけると、データが消えちゃうぞ。テレビ、ラジオなども磁力があるから、近づけないでね。

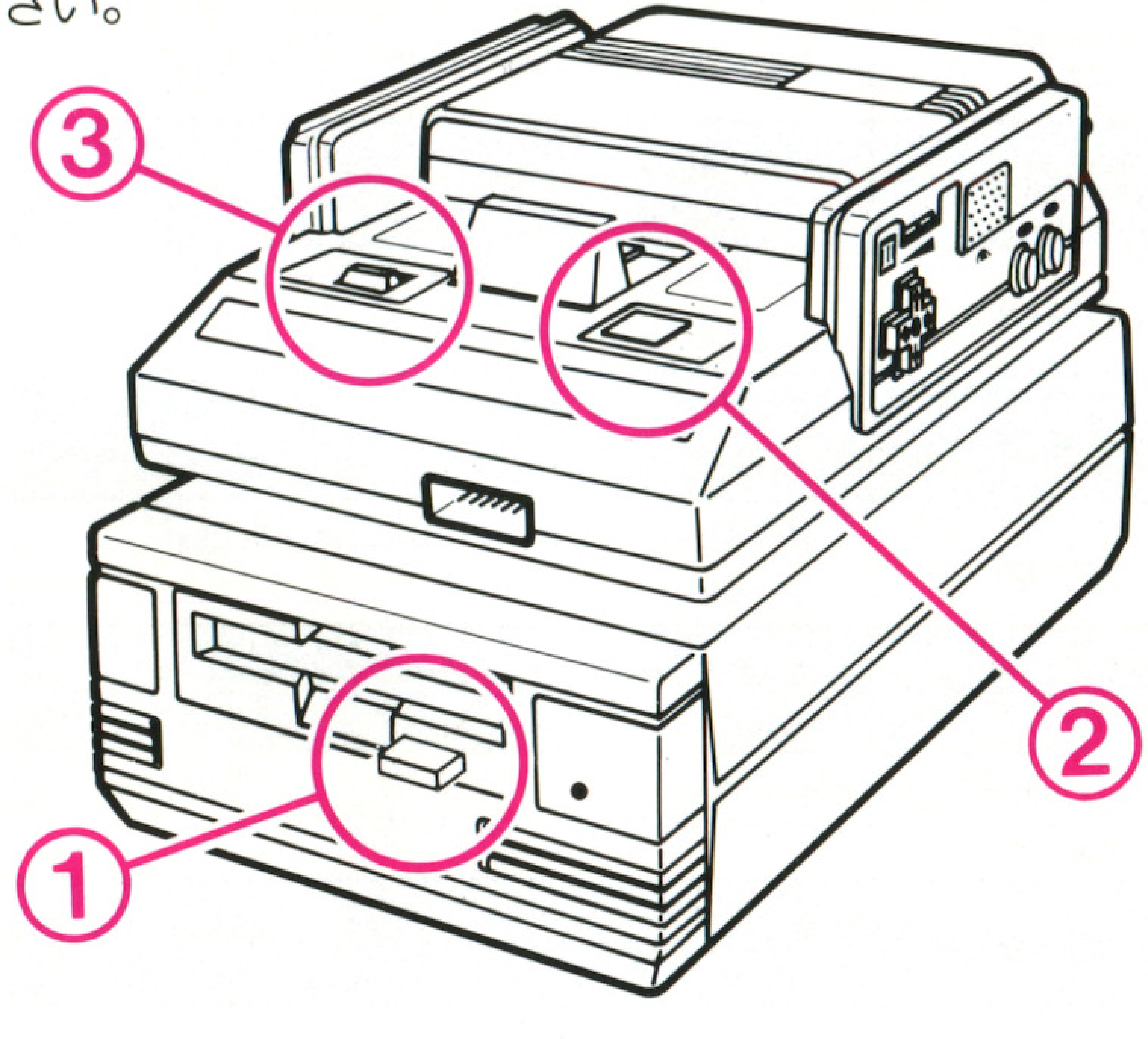


■踏んづけたりするのはもってのほか。いつもプラスチックのケースの中に入れておくように！

ディスクドライブの赤ランプがついている時は、EJECTボタンを押したり、本体の電源やRESETスイッチに手を触れちゃダメ。大きな衝撃も与えないように注意しようね。

ディスクドライブの作動中ランプが点灯している時には、下記のことは絶対にしないでください。

①イジェクトボタンを押さないでください。
②ファミリーコンピュータ本体の RESET ボタンを押さないでください。
③ファミリーコンピュータ本体の電源スイッチを切らないでください。



ディスクシステムが正常に作動しなくなったときには…

ディスクシステムが正常に作動しないときは、画面に異常を知らせるエラーメッセージが表示されます。

エラーメッセージ	内容と対処方法
DISK SET ERR.01	ディスクカードを正しくセットしてください。
BATTERY ERR.02	電圧が弱くなっています。新しい乾電池か、AC アダプタを取りつけてください。
ERR.03	ディスクカードのツメが折れています。ツメの所にテープを貼ってください。
ERR.04	違ったメーカーのディスクカードがセットされています。
ERR.05	違ったゲーム名のディスクカードがセットされています。
ERR.06	違ったバージョンのディスクカードがセットされています。
A,B, SIDE ERR.07	A面　B面を確認して指示どおりセット。
ERR.08	違った順番のディスクカードがセットされています。

エラーメッセージ	内容
ERR.20	許諾画面のデータが読み取れない。
ERR.21 22	ディスクカード信号が最初から読み取れない。
ERR.23 24 25	ディスクカードの信号が途中から読み取れない。
ERR.26	ディスクカードに正しくSAVEできない。
ERR.27	ディスクカードのデータが少しおかしくなった。
ERR.28 29	ディスクカードの信号とコンピュータの仕事の速度が合わない。
ERR.30	ディスクカードにSAVEできる残りの部分がない。
ERR.31	ディスクカードのデータ数が実際と合わない。

※ERR.20～40の主な原因
- ○ディスクカードの磁気フィルムに汚れやキズがついている。
- ○ディスクカードの信号が消えている。
- ○ディスクドライブのヘッドが汚れている。

※ERR.20～40の場合は最寄りの任天堂へご相談ください。